

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan, pendidikan tersebut dimulai dari pendidikan anak usia dini. Di masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia selanjutnya (Nur'aini dalam M. Ramli, 2003 : 2)

Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional (Pasal 1 butir 14) menyatakan bahwa upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan Rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kemampuan kreatifitas pada anak usia dini perlu mendapatkan rangsangan yang luar biasa karena dengan kreatifitas yang berkembang akan mampu mempersiapkan masa depannya. Permasalahan yang di hadapi sekarang banyak anak yang kurang kreatif karena hanya melakukan permainan- permainan yang tidak membuat mereka kreatif namun hanya monoton saja tidak ada hal yang menantang yang menarik dan menyenangkan,

padahal Semua anak, khususnya anak usia dini menampakkan kesenangan bermain dan bereksplor untuk mempelajari banyak hal.

Mereka juga belum menyadari perlunya memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan tuntutan keinginan mereka. Anak-anak sangat menyenangi bermain, seperti yang kita ketahui dari pendapat (Soepartinah, P.S., 1981) bahwa sebenarnya anak-anak dapat dan ingin belajar, dan lebih dari itu, mereka ingin belajar sebanyak-banyaknya dan sesegera mungkin. Oleh karena itu, guru-guru diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar kreatif sebanyak dan seleks mungkin. Caranya adalah dengan membuat situasi belajar yang menarik dan sekreatif mungkin sehingga anak-anak dapat memiliki keinginan untuk kreatif seperti yang dilakukan oleh gurunya.

Kebutuhan anak akan bermain menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan, terutama dalam memberikan stimulus yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak setiap anak. Kebanyakan orangtua dan para pendidik mengabaikan akan pentingnya kreatifitas bagi manusia padahal berbagai masalah yang dihadapi manusia untuk kreativitas dibutuhkan setiap manusia.

Berdasarkan pengamatan peneliti dengan guru kelas di TK A Az –zahra sragen mengenai kemampuan kreatifitas bahwa anak-anak kurang dalam kreatifitasnya mereka cenderung melakukan hal-hal yang kurang menantang , mereka cenderung berlari-lari, melakukan permainan yang kurang bermakna,

anak-anak cenderung tidak mau tenang, sehingga ruang kelas kurang kondusif, mungkin karena metode yang digunakan guru kurang tepat atau karena minat anak yang belum terasah.

Berkaitan dengan hal tersebut untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan kreatifitas, pendidik harus menciptakan metode yang menarik agar anak-anak terangsang kemampuan kreatifitasnya. Metode yang bisa dipilih misalnya melalui permainan *Finger Painting*. Melalui metode ini anak akan cenderung senang karena anak bisa berkreasi dengan warna-warna secara bebas untuk menuangkan ide dan gagasan yang ada pada diri anak. Dengan hal tersebut harapannya anak dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tentang “ “ *Pengembangan kemampuan kreatifitas melalui permainan finger painting pada anak kelompok A di TK IT Az Zahra Sragen tahun 2013/2014*”

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian lebih fokus dan jelas, maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian. Adapun dalam penelitian ini masalah yang dibahas terbatas pada:

1. Pengembangan kemampuan kreativitas pada anak Kelompok A TK Islam Terpadu AzZahra Sragen pada tahun 2013/2014

2. Penerapan permainan *Finger Painting* dalam pembelajaran pada anak kelompok A TK Islam Terpadu Az –Zahra Sragen pada tahun 2013/2014

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

“ Apakah Pengembangan kreatifitas dapat dilakukan melalui permainan *Finger Painting* pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Az- Zahra Sragen Tahun 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kemampuan dasar pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Az – Zahra.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas melalui permainan *Finger Painting* pada anak kelompok A di TK Islam Terpadu Az – Zahra Sragen

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Adapun manfaat penelitian tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Siswa

Dapat mempermudah anak untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas dalam pembelajaran.

2. Manfaat Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelola guru, dalam rangka mengembangkan kemampuan kreatifitas.
- b. Guru dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan kemampuannya dalam menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya
- c. Guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri dalam rangka mengembangkan kemampuan kreatifitas

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa
- b. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan TK, yang tercermin dari peningkatan kemampuan professional para, perbaikan proses dan hasil belajar siswa, serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.
- c. Memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran